IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.soft editrice

PAPER soft 24

sped. in abb. post. Gruppo II/70

Anno 2 - N° 24 - 21 giugno 1985

VIC 20 — **Le parole**

VIC 20 — **Trova le monete**

Semaforo

C16

Zot!

C16

C64 — **Fiammiferi**
User Basic
Caccia al topo

C64 — **Fuga nel labirinto**
Caccia aerea

Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario"' questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME			{CYN}	CTRL 4			[<7>]	C 7	
{HOME}	CLR/HOME	5		{PUR}	CTRL 5			[<8>]	C 8	
{SU} "	SHIFT ⇑ CRSR ⇓			{GRN}	CTRL 6			{F1}	f1	
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓	Q		{BLU}	CTRL 7			{F2}	f2	
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒			{YEL}	CTRL 8			{F3}	f3	
{DES}	⇐ CRSR ⇒			[<1>]	C 1			{F4}	f4	
{RVS}	CTRL 9	R		[<2>]	C 2			{F5}	f5	
{OFF}	CTRL 0			[<3>]	C 3			{F6}	f6	
{BLK}	CTRL 1			[<4>]	C 4			{F7}	f7	
{WHT}	CTRL 2	E		[<5>]	C 5			{F8}	f8	
{RED}	CTRL 3			[<6>]	C 6					

Per ricevere gli arretrati di PAPER soft compilare il seguente tagliando:

Compilare ed inviare in busta chiusa a:

J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft _____ Anno _____

PAPER soft dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. ..... a mezzo

☐ assegno allegato ☐ contanti allegati

VIC-20

6 **Le parole**
di F. Shelling trad. e adatt. di M. Anticoli

8 **Trova le monete**
di K. Staples trad. e adatt. di S. Albarelli

C16-plus/4

11 **Semaforo**
di T. Harrison trad. e adatt. di S. Albarelli

14 **Zot!**
di R. Woolcock trad. e adatt. di F. Sarcina

C64

16 **Fiammiferi**
di T. Hartnell trad. e adatt. di S. Albarelli e M. Anticoli

18 **User Basic**
di Bob Price trad. e adatt. di G. Dionigi

20 **Caccia al topo**
di Neil Phillips trad. e adatt. di F. Sarcina

23 **Fuga nel labirinto**
di R. Walker trad. e adatt. di A. Moretti

27 **Caccia aerea**
di C. Horn trad. e adatt. di A. Moretti

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI SONO RISERVATI

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ":rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come ? per Print).

Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sui checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti:

*SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;*
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

Le parole

Questo è un gioco di logica e di intuizione, molto simile al Master Mind: il vostro VIC 20 sceglie una parola, e per indovinarla voi avete a disposizione un numero di tentativi che dipende dalla lunghezza della parola. Ad ogni tentativo il computer vi segnala il numero di lettere al posto giusto e al posto sbagliato.

Le parole proposte nel gioco sono contenute nelle istruzioni DATA al termine del listato, e possono essere facilmente sostitutite. Esse comprendono sostantivi, verbi e nomi propri. Se decidete di arrendervi prima di aver esaurito i tentativi a vostra disposizione, digitate FINE al posto della parola.

```
5 REM PAROLE                                          :rem  220
7 POKE36879,157:POKE36878,15                          :rem   75
8 GOSUB220                                            :rem   76
11 RESTORE                                            :rem  134
15 PRINT"{CLR}{BLK}"                                  :rem   90
20 S=36876:F=RND(0)                                   :rem   34
25 A=INT(RND(1)*100)+1                                :rem  158
30 FORX=1TOA:READA$:NEXTX                             :rem  128
35 B=LEN(A$)                                          :rem  124
41 C=B*2+5                                            :rem  227
45 PRINT"LA PAROLA HA "B"{ 6 SPAZI}LETTERE."          :rem  216
46 PRINT"{GIU'}TU HAI"C"RISPOSTE"                     :rem  199
50 FORF=1TO1000:NEXT                                  :rem  221
51 FORSH=1TOC                                         :rem   60
55 PRINT"{ 2 GIU'}RISPOSTA NUMERO"SH                  :rem   67
60 POKE198,0:INPUTC$:IFC$="FINE"THEN195               :rem  101
61 IFLEN(C$)=BTHEN65                                  :rem  166
62 PRINT"{PUR}LA PAROLA DEVE AVERE{ 2 SPAZI}"LEN(A$)"LETT
   ERE.{BLK}"                                         :rem  100
63 FORF=1TO2:POKES,0:FORZ=1TO100:NEXT:POKES,180       :rem    8
64 FORZ=1TO100:NEXT:NEXT:POKES,0:GOTO55               :rem   52
65 D=0:E=0:BN=2↑B-1                                   :rem   63
66 IFC$=A$THEN180                                     :rem  204
67 IFC$="FINE"THEN194                                 :rem  211
70 FORF=1TOB                                          :rem  231
72 G$=MID$(A$,F,1)                                    :rem  148
73 J$=MID$(C$,F,1)                                    :rem  154
75 IFG$=J$THEND=D+1:BN=BN-2↑(F-1)                     :rem  170
80 NEXTF                                              :rem  237
83 GOSUB130                                           :rem  127
```

```
85 FORF=1TOB                                          :rem  237
90 FORG=1TOB                                          :rem  234
95 IFMID$(C$,F,1)=MID$(A$,G,1)ANDF<>GANDBNAND2↑(G-1))>0T
   HENE=E+1:BN=BN-2↑(G-1):G=B                         :rem   52
98 NEXTG:NEXTF                                        :rem  182
100 GOSUB165                                          :rem  173
105 IFD=0ANDE=0THENPRINT"{ 2 DES}{RVS}TUTTO SBAGLIATO!
    {OFF}"                                            :rem  144
115 NEXTSH                                            :rem  113
120 GOTO270                                           :rem  101
130 PRINT"{BLU}"D"AL POSTO GIUSTO{BLK}"               :rem  153
132 POKES,240:FORQQ=1TO100:NEXTQQ:POKES,0             :rem  114
133 FORQQ=1TO100:NEXTQQ:POKES,128:FORQQ=1TO70:NEXTQQ:POKE
    S,0                                               :rem  206
135 RETURN                                            :rem  121
165 PRINT"{BLU}"E"AL POSTO SBAGLIATO{BLK}"            :rem   93
167 POKES,130:FORQQ=1TO100:NEXTQQ:POKES,0             :rem  120
168 FORQQ=1TO100:NEXTQQ:POKES,240:FORQQ=1TO70:NEXTQQ:POKE
    S,0                                               :rem  209
175 RETURN                                            :rem  125
180 PRINT"{CLR}BENISSIMO! LA RISPOSTAE' ESATTA!{GIU'}"
                                                      :rem   41
183 PRINT"{BLK}IN"SH;                                 :rem  106
185 IFSH<5THENPRINT"TENTATIVI-{GIU'}":PRINT"GRANDIOSO!!":
    GOTO191                                           :rem   48
188 PRINT"TENTATIVI-{GIU'}":PRINT"BRAVO!"             :rem   14
191 FORTT=138TO248:POKES,TT:FORYY=1TO20:NEXT:POKES,0:FORY
    Y=1TO20:NEXT:NEXT                                 :rem  227
193 POKES,0                                           :rem  123
194 POKES,130:FORF=1TO100:NEXT:POKES,0:GOTO199        :rem  144
195 FORF=255TO128STEP-1:POKES,F:POKES,0:POKES+1,F:POKES+1
    ,0:NEXT                                           :rem   58
196 PRINT"{CLR}LA RISPOSTA CHE TU{ 4 SPAZI}DOVEVI DARE"
                                                      :rem  104
197 PRINT"ERA {RED}"A$"{BLK}.":PRINT"{GIU'}MI HAI DELUSO!
    !"                                                :rem   95
198 FORF=1TO6000:NEXT                                 :rem   31
199 REM                                               :rem  135
200 PRINT"{ 4 GIU'}{RVS} GIOCHI ANCORA (S/N)? {OFF}"
                                                      :rem   18
205 GETG$:IFG$="S"THENRUN                             :rem   14
210 IFG$<>"N"THEN205                                  :rem   95
212 PRINTCHR$(142):PRINT"{CLR}":END                   :rem  186
220 POKE646,12:PRINT"{CLR}{GIU'}{ 2 SPAZI}L E{ 4 SPAZI}P
    A R O L E":POKE646,0                              :rem   90
249 REM                                               :rem  131
250 PRINT"{ 2 GIU'}PREMI 'G' PER GIOCARE"             :rem  125
255 GETG$:IFG$="G"THENRETURN                          :rem  242
260 GOTO255                                           :rem  109
270 FORF=180TO128STEP-5:POKES,F                       :rem  166
```

```
275 FORJ=1TO100:NEXT:POKES,0                          :rem    2
280 FORJ=1TO100:NEXT:NEXT                             :rem   95
285 PRINT"{CLR}HAI FINITO I TENTATIVI{GIU'}LA PAROLA ERA.
    ..{GIU'}"                                         :rem  111
290 PRINT"{RED}"A$"{BLK}":FORF=1TO3000:NEXTF:GOTO199
                                                      :rem  209
300 DATACOMPUTER,ELEFANTE,CANE,COME,INTITOLATO,TRE,CASA,V
    ERDE,TEMPO,GIORNO,DOPO,CIAO                       :rem  160
310 DATAVASO,LANA,SERATA,TELÈFONO,MARE,ANNO,RADIO,FILM,SU
    L,AGO,UNO                                         :rem  124
320 DATAARTISTA,ANTONIO,CUORE,RIGA,ORO,SUO,MARIO,GIOCO,MA
    TRIMONIO                                          :rem  175
330 DATACARTONI,LIBRI,ANIMALE,FAI,ROBOT,DISEGNO,MARITO,FO
    OTBALL                                            :rem  219
340 DATAVUOI,COWBOY,AMBIENTE,NOTE,DATA,TUBO,TONTO,TRE,AIA
    ,GLI,RADAR                                        :rem  222
350 DATATUBO,ERBA,FRA,ANNO,SOLE,MANGI,SPORT,MUCCA,ARMI,FI
    LO,POSTO                                          :rem   75
360 DATAFRANCA,ERA,LA,IL,LUI,MELA,PERA,ZONA,LEI,PISTA,MIO
    ,ITALIA                                           :rem  153
370 DATAOMAGGIO,TIEPIDO,CINA,BARI,TENNIS,RING,MINA,ORA,DI
    RE,LORO                                           :rem  242
380 DATADURO,AMA,QUIZ,BASE,LATO,DAI,ZERO,CURA,GIGI,CHE,BE
    LLO,GIOCO                                         :rem   62
390 DATASTELLE,ANNA,DAVIDE,PADRE                      :rem   58
```

VIC 20

Trova le monete

Questo fantastico gioco gira su VIC 20 inespanso.
L'obiettivo principale è cercare con il proprio VIC-Detector le monete preziose che sono state sotterrate in una piccola area di terreno.
Facendo partire il gioco, si potranno leggere delle brevi istruzioni su come giocare, e subito dopo inizierà il gioco.
Sullo schermo, durante la partita, sono presenti degli indicatori che vi informano su quante monete avete raccolto e quanti punti avete totalizzato. Inoltre sullo schermo è presente il tempo in minuti e secondi e un'area bianca, in fondo.
Essa corrisponde all'area sulla quale sono presenti le monete, che possono essere di tre tipi diversi se si trova una moneta d'oro, si totalizzano 300 punti, se se ne trova una d'argento se ne totalizzano 200 e infine se se ne trova una di bronzo si totalizzano 100 punti.

Per trovare le monete è necessario fornire al computer un numero di tre cifre (per i numeri sotto il 100 si utilizzano gli zeri: ad esempio 3 si batte 003); dopo aver digitato il numero, che deve essere compreso tra 1 e 286, viene esplorata la celletta di terreno corrispondente a tale locazione.
Infatti l'area presente in fondo allo schermo è di 286 locazioni.
Se nella locazione che si è indicata al computer è presente una moneta, ne verrà indicato il tipo nella locazione stessa in cui si trova, con un carattere: G per l'oro, S per l'argento e B per il bronzo.
Questo simbolo rimarrà sullo schermo per qualche attimo, per poi scomparire. Dopo di ciò verrà incrementato di conseguenza il punteggio e il contatore delle monete raccolte.
Per raccogliere più monete possibili si hanno a disposizione 2 minuti.
Allo scadere di tale periodo di tempo il computer fornirà il numero di monete raccolte e il punteggio totalizzato durante l'intera partita.
Questo è un gioco di agilità (in quanto bisogna essere il più veloci possibile a digitare le locazioni).
Se, nel digitare la locazione ci si accorge di aver compiuto un errore, basta premere RETURN o INST/DEL per cancellare tutte e tre le cifre in un sol colpo. E ora divertitevi con questo strabiliante gioco di velocità e... buona raccolta!

```
10 PRINTCHR$(14)"{CLR}{RED}** TROVA{ 2 SPAZI}LE MONETE **
   {BLU}"                                          :rem  196
20 PRINT"LO SCOPO DEL GIOCO E' DI TROVARE PIU' MONETEPOSS
   IBILE IN 2 MINUTI."                             :rem  136
30 PRINT"LE MONETE VALGONO:{ 4 SPAZI}{GIU'}{YEL}ORO{BLU}.
   .....300 PUNTI{ 4 SPAZI}{GIU'}{CYN}ARGENTO{BLU}..200 P
   UNTI{ 4 SPAZI}"                                 :rem  175
40 PRINT"{PUR}BRONZO{BLU}...100 PUNTI"             :rem  117
50 PRINT"{ 2 GIU'}{GRN}*** PREMI UN TASTO ***";    :rem  216
60 GETA$:IFA$=""THEN60                             :rem  239
70 PRINT"{CLR}{RED}** TROVA{ 2 SPAZI}LE MONETE **{BLU}"
                                                   :rem   19
80 PRINT"CI SONO 286 LOCAZIONI IN CUI PUO' ESSERE
   { 4 SPAZI}CONTENUTA UNA MONETA."                :rem  173
90 PRINT"PER CERCARE LE MONETE BISOGNA BATTERE NUMERICOMP
   RESI TRA 1 E 286."                              :rem   86
92 PRINT"PER DIGITARE NUMERI ALDI SOTTO DI 100, BISO-GNA
   UTILIZZARE LO ZERO";                            :rem   18
93 PRINT"PER COMPORRE UN NUMERODI TRE CIFRE(ES.3=003)"
                                                   :rem  127
95 PRINT"{ 2 GIU'}{GRN}*** PREMI UN TASTO ***";    :rem  225
97 GETA$:IFA$=""THEN97                             :rem    3
100 PRINTCHR$(142)"{CLR}{RED}** TROVA{ 2 SPAZI}LE MONETE
    **{BLU}"                                       :rem  166
105 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}TEMPO":TI$="000000"       :rem  189
```

```
110 PRINT"{GIU'}{YEL}ORO{ 3 SPAZI}{CYN}ARG.{ 4 SPAZI}
    {PUR}BRONZO{BLU}"                                  :rem   62
120 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}"SG"{HOME}{ 5 GIU'}{ 6 DES}"SS"
    {HOME}{ 5 GIU'}{ 14 DES}"SB                        :rem   61
130 PRINT"PUNTI"SC                                     :rem  139
140 PRINT"{GIU'}LOCAZIONE (1-286)                      :rem   72
190 FORI=7878TO7899:POKEI,100:POKEI+30720,0:NEXT:rem  134
200 A=6                                                :rem   70
210 FORI=1TO20                                         :rem   54
220 RN=INT(RND(1)*286)+1                               :rem   57
230 POKE7899+RN,A                                      :rem  221
240 NEXT                                               :rem  213
250 IFA=1THEN280                                       :rem  158
260 IFA=6THENA=18:GOTO210                              :rem  247
270 A=1:GOTO210                                        :rem   78
280 LN%=3:PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}"SPC(17);               :rem   73
285 ST%=POS(X):FORI=1TOLN%:PRINT"{RVS} {OFF}";:NEXT:PRINT
    CHR$(13)""SPC(ST%):CC$=""                          :rem    9
290 FORI=1TOLN%                                        :rem  155
300 GETAA$                                             :rem   25
310 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}"SPC(5)"{RVS}"MID$(TI$,4,1)"
    {OFF}MIN. {RVS}"RIGHT$(TI$,2)"{OFF}SEC."           :rem   20
315 IFVAL(TI$)>=200THEN2000                            :rem   27
320 IFAA$=""ORAA$=CHR$(20)THEN300                      :rem   69
330 IFAA$=CHR$(13)THENI=LN%:GOTO350                    :rem   61
340 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}"SPC(ST%+B)AA$;:CC$=CC$+AA$:B=B+
    1                                                  :rem   71
350 NEXT:PRINTCHR$(13)"{HOME}{ 8 GIU'}"SPC(ST%)"{RVS}"CC$
    "{OFF}":B=0                                        :rem  245
355 IFVAL(CC$)>286ORVAL(CC$)<1THEN280                  :rem  157
360 IFPEEK(7899+VAL(CC$))=6THENPOKE7899+VAL(CC$),7:POKE78
    99+30720+VAL(CC$),0                                :rem  124
362 IFPEEK(7899+VAL(CC$))=7THENSG=SG+1:SC=SC+300:GOTO385
                                                       :rem  110
370 IFPEEK(7899+VAL(CC$))=18THENPOKE7899+VAL(CC$),19:POKE
    7899+30720+VAL(CC$),0                              :rem  227
372 IFPEEK(7899+VAL(CC$))=19THENSS=SS+1:SC=SC+200:GOTO385
                                                       :rem  185
380 IFPEEK(7899+VAL(CC$))=1THENPOKE7899+VAL(CC$),2:POKE78
    99+30720+VAL(CC$),0                                :rem  116
382 IFPEEK(7899+VAL(CC$))=2THENSB=SB+1:SC=SC+100:GOTO385
                                                       :rem   95
383 GOTO280                                            :rem  113
385 FORQU=1TO1000:NEXT:POKE7899+VAL(CC$),32            :rem   92
390 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}"SG"{HOME}{ 5 GIU'}{ 6 DES}"SS"
    {HOME}{ 5 GIU'}{ 14 DES}"SB                        :rem   70
392 PRINT"PUNTI";SC                                    :rem  208
1000 POKE198,0:GOTO280                                 :rem  251
2000 A=0                                               :rem  112
2010 POKE646,A                                         :rem  255
```

```
2020 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}IN 2 MIN. HAI RACCOLTO":rem   95
2025 PRINT"{GIU'}{YEL}ORO{BLU}......"SG:PRINT"{GIU'}{CYN}
     ARGENTO{BLU}.."SS:PRINT"{GIU'}{PUR}BRONZO{BLU}..."SB
                                                  :rem  194
2026 PRINT"{ 2 GIU'}{RED}PUNTEGGIO TOTALE"SC:PRINT"
     { 2 GIU'}{GRN}VUOI RITENTARE (S/N)"          :rem   71
2030 A=A+1:FORW=1TO1000:NEXT:IFA=16THEN2000       :rem   66
2035 IFA=1THENA=2                                 :rem  231
2040 GETAA$:IFAA$<>"S"ANDAA$<>"N"THEN2010         :rem   67
2050 IFAA$="S"THENCLR:GOTO100                     :rem  228
2060 POKE646,6:PRINT"{CLR}"                       :rem  151
```

C16-plus/4

Semaforo

È un gioco per due persone scritto appositamente per controllare ed allenare i riflessi.
All'inizio viene chiesto all'utente se desidera leggere le istruzioni esplicative comprese nel programma. Dopo le istruzioni inizia il gioco vero e proprio e un semaforo viene visualizzato al centro dello schermo.
Le luci di questo semaforo cominciano ad illuminarsi ad una ad una dall'alto verso il basso, come in un conto alla rovescia. Quando l'ultima luce si accende, può apparire in tre diversi colori.
I due giocatori, per partecipare al gioco, devono usare due tasti: il giocatore di sinistra il tasto "A", quello di destra il tasto "". I vari colori che la lampada finale del semaforo può assumere sono tre: verde, giallo o viola. Nel caso la lampada diventi gialla, il primo dei due giocatori che preme il suo tasto vince la manche e si aggiudica un punto. Se invece la lampada diventa verde, solo il giocatore di sinistra ha diritto a premere il tasto, guadagnando un punto. Nel caso che la lampada divenga viola, tocca al giocatore di destra premere il suo tasto. Quando nella troppa foga un giocatore preme il proprio bottone se non è il suo turno, perde tre punti.*
Il primo che raggiunge i 10 punti vince la partita.

```
15 COLOR0,2,5:COLOR4,3,0:F=RND(0)                 :rem  158
20 A1=2227:A2=A1+40:A3=A2+40:A4=A3+40:A5=A4+40:A6=A5+40:R
   S=0:LS=0:DE=90                                 :rem  132
```

```
30 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}{ 9 DES}ISTRUZIONI?(S=SI/N=NO)"
                                                    :rem  160
35 GETG$:IFG$="S"THEN350                            :rem  130
40 IFG$<>"N"THEN35                                  :rem    1
45 PRINTCHR$(142)"{CLR}{GIU'}{BLU}{ 12 DES}S E M A F O R
   O{BLK}"                                          :rem   46
50 PRINT"{GIU'}"TAB(19)"[<O>]"                      :rem  214
55 PRINTTAB(18)"[<L>]Q[<J>]"                        :rem    8
57 PRINTTAB(18)"[<L>]Q[<J>]"                        :rem   10
60 PRINTTAB(18)"[<L>]Q[<J>]"                        :rem    4
62 PRINTTAB(18)"[<L>]Q[<J>]"                        :rem    6
65 PRINTTAB(18)"[<L>]Q[<J>]"                        :rem    9
67 PRINTTAB(18)"[<L>]Q[<J>]"                        :rem   11
70 PRINTTAB(19)"{RVS} {OFF}"                        :rem  110
75 PRINTTAB(19)"[<+>]"                              :rem  117
80 PRINTTAB(19)"[<+>]"                              :rem  113
85 PRINTTAB(19)"[<+>]"                              :rem  118
90 PRINTTAB(19)"[<+>]"                              :rem  114
95 PRINTTAB(18)"[< 3 U>]{GIU'}"                     :rem    9
100 POKEA1,2                                        :rem  144
105 FORF=1TO2000:NEXT                               :rem   15
110 POKEA1,0:POKEA2,2:GOSUB500                      :rem   24
117 POKEA2,0:POKEA3,7:GOSUB500                      :rem   38
118 POKEA3,0:POKEA4,7:GOSUB500                      :rem   41
119 POKEA4,0:POKEA5,6:GOSUB500:POKE198,0            :rem  146
120 D=INT(RND(1)*4)+1                               :rem  112
125 IFD=1THENE=7                                    :rem  193
130 IFD=2THENE=7                                    :rem  190
135 IFD=3THENE=4                                    :rem  193
137 IFD=4THENE=3                                    :rem  195
140 POKEA5,0:POKEA6,E:POKES,235                     :rem  105
145 ONDGOTO150,150,165,165                          :rem  156
150 GETG$:IFG$="A"ORG$="*"THEN160                   :rem   84
155 GOTO150                                         :rem  106
160 POKES,0:GOTO260                                 :rem  128
165 GETG$:IFG$="A"ORG$="*"THEN175                   :rem   96
170 GOTO165                                         :rem  109
175 IFG$="A"ANDE=3THEN260                           :rem  168
180 IFG$="*"ANDE=4THEN260                           :rem  142
190 IFE=3THENGOSUB250                               :rem   36
192 IFDE>0THENDE=DE-50                              :rem   50
195 PRINT"{RVS}SBAGLIATO{OFF}"                      :rem  170
200 IFE=3THENGOSUB250                               :rem   28
205 PRINT"{GIU'}NON E' IL"                          :rem  101
210 IFE=3THENGOSUB250                               :rem   29
215 PRINT"TUO TURNO."                               :rem   39
220 IFE=3THENRS=RS-3:GOTO230                        :rem  246
225 LS=LS-3                                         :rem  116
230 REM                                             :rem  121
238 FORF=1TO1000:NEXTF                              :rem   91
```

```
240 POKE198,0:GOTO45                                    :rem  159
250 PRINTTAB(30);                                       :rem  234
255 RETURN                                              :rem  124
260 IFG$="*"THEN290                                     :rem    7
265 LS=LS+1:DE=DE-50:IFLS=10THEN400                     :rem   88
270 PRINT"BRAVO !!!!"                                   :rem  104
275 PRINT"{GIU'}PUNTI{DES}"LS                           :rem  204
277 REM                                                 :rem  132
282 FORF=1TO2000:NEXTF                                  :rem   91
285 POKE198,0:GOTO45                                    :rem  168
290 RS=RS+1:DE=DE-50:IFRS=10THEN400                     :rem  104
295 PRINTTAB(30);"BRAVO !!!!"                           :rem   53
300 PRINTTAB(30);"PUNTI{DES}"RS                         :rem  124
301 GOTO277                                             :rem  109
350 PRINTCHR$(14)"{CLR}[<7>]{ 12 DES}S E M A F O R O"
                                                        :rem    5
355 PRINT"{BLK}{GIU'}E' UN GIOCO PER PROVARE I RIFLESSI."
                                                        :rem  237
357 PRINT"IL GIOCATORE DI SINISTRA USA IL TASTO":rem   37
358 PRINT"'A', QUELLO DI DESTRA USA IL TASTO '*'."
                                                        :rem  125
360 PRINT"SE L'ULTIMA LUCE AD ACCENDERSI E' GIALLA";
                                                        :rem  145
362 PRINT"IL PRIMO GIOCATORE CHE PREME IL SUO TA- STO GUA
    DAGNERA' UN PUNTO."                                 :rem   15
364 PRINT"SE L'ULTIMA LUCE E' VERDE, IL GIOCATORE"
                                                        :rem   46
365 PRINT"DI SINISTRA DEVE PREMERE IL SUO TASTO;"
                                                        :rem  239
366 PRINT"SE E' VIOLA, TOCCA INVECE AL GIOCATORE
    { 2 SPAZI}DI DESTRA."                               :rem  231
367 PRINT"{GIU'}**{ 2 SPAZI}PREMERE UN TASTO PER CONTINUA
    RE.{ 2 SPAZI}**";                                   :rem   48
368 GETG$:IFG$=""THEN368                                :rem  113
371 PRINT"{CLR}[<7>]{ 12 DES}S E M A F O R O{BLK}"
                                                        :rem  225
373 PRINT"{GIU'}SE UN GIOCATORE PREME IL SUO TASTO QUAN-"
    ;                                                   :rem    4
374 PRINT"DO E' LA VOLTA DELL'AVVERSARIO, PERDE 3 PUNTI."
                                                        :rem   88
375 PRINT"IL PRIMO CONCORRENTE CHE RAGGIUNGE I 10 PUNTI V
    INCE."                                              :rem  148
378 PRINT"{GIU'}**{ 2 SPAZI}PREMERE UN TASTO PER CONTINUA
    RE.{ 2 SPAZI}**";                                   :rem   50
379 GETT$:IFT$=""THEN379                                :rem  143
380 PRINTCHR$(142)"{CLR}":GOTO45                        :rem  196
400 IFRS=10THENGOSUB250                                 :rem  172
405 PRINT"{RVS}HAI VINTO{OFF}"                          :rem  112
410 IFRS=10THENGOSUB250                                 :rem  173
415 PRINT"{GIU'}BRAVISSIMO"                             :rem  123
```

```
420 REM                                                  :rem  122
430 PRINT"{RVS}{ 11 DES}GIOCHI ANCORA(S/N){OFF}":rem  211
435 GETG$:IFG$="S"THEN15                                 :rem  132
440 IFG$="N"THENPRINTCHR$(142)"{CLR}":END                :rem  238
445 GOTO435                                              :rem  114
500 POKES,231:FORF=1TO300:NEXT:POKES,0                   :rem  117
510 FORF=1TODE:NEXT:RETURN                               :rem  240
```

C16 - plus/4

Zot!

Una ondata di malefiche saette attacca la superficie terrestre, ma tu con il tuo coraggio e con i tuoi potenti cannoni laser potrai, se non garantire la salvezza alla tua città, almeno ritardarne la completa distruzione. Il programma è molto interessante poiché utilizza la pagina grafica del C16, come potrai notare dell'abbonante uso di istruzioni DRAW.

Per giocare devi spostare il mirino dei laser presso la punta delle saette per mezzo dei tasti [Q] (su), [Z] (giù), [I] (sinistra) e [P] (destra), facendo poi fuoco tramite la barra spaziatrice. Buon divertimento!

```
1 DIMNM%(3,2):C%=7:T=0:G%=3:SC%=0:LV=1:LX=79:LY=79:GRAPHI
  C4,1                                                   :rem   96
2 COLOR0,2,2:COLOR4,1:COLOR1,8:COLOR2,3,4:COLOR3,15,5:VOL
  8                                                      :rem   33
3 GOSUB41                                                :rem   24
4 GETA$:T=T+1:GOSUB20:IFT=6-LVTHENGOSUB23                :rem  131
5 IFA$="I"THENGOSUB21:LX=LX-7:IFLX<4THENLX=4             :rem   73
6 IFA$="P"THENGOSUB21:LX=LX+7:IFLX>155THENLX=155:rem   31
7 IFA$="Q"THENGOSUB21:LY=LY-9:IFLY<5THENLY=5             :rem   91
8 IFA$="Z"THENGOSUB21:LY=LY+9:IFLY>147THENLY=147:rem   51
9 IFA$<>" "ORG%=0THEN4                                   :rem  200
10 IF(G%AND2)=2THENDRAW1,3,148TOLX-2,LY                  :rem   78
11 IF(G%AND1)=1THENDRAW1,156,148TOLX+2,LY                :rem  180
12 DRAW0,3,148TOLX-2,LY:DRAW0,156,148TOLX+2,LY:SOUND3,100
   0,15                                                  :rem  115
13 FORI=0TO3:IFNM%(I,0)<=0THEN17                         :rem  150
14 IFNM%(I,0)<LX-10ORNM%(I,0)>LX+10ORNM%(I,1)<LY-10ORNM%(
   I,1)>LY+10THEN17                                      :rem    2
```

```
15 SOUND3,900,25:SC%=SC%+LV*5:CIRCLE2,NM%(I,0),NM%(I,1),2
   ,4:K%=K%+1:NM%(I,0)=-1                                :rem  114
16 PRINT"{ 3 GIU'}PUNTI: "SC%                            :rem  240
17 NEXTI                                                 :rem  240
18 IFK%=LV*4THENLV=LV+1:SCNCLR:K%=0:PRINT"PUNTI: "SC%:GOS
   UB41                                                  :rem  118
19 GOTO4                                                 :rem  215
20 B%=2:GOTO22                                           :rem   15
21 B%=0                                                  :rem   55
22 DRAWB%,LX,LY-5TOLX,LY+5:DRAWB%,LX-3,LYTOLX+3,LY:RETURN
                                                         :rem  212
23 FORI=0TO3                                             :rem  216
24 IFNM%(I,0)>0THEN27                                    :rem  177
25 IFRND(1)>.08*LVTHEN40                                 :rem  143
26 NM%(I,0)=INT(RND(1)*140+5):NM%(I,1)=0                 :rem  122
27 IFRND(1)<.3THENNM%(I,2)=INT(RND(1)*11-5)              :rem  175
28 IFNM%(I,0)+NM%(I,2)<5THENNM%(I,2)=INT(RND(1)*6)
                                                         :rem   41
29 IFNM%(I,0)+NM%(I,2)>154THENNM%(I,2)=-INT(RND(1)*6)
                                                         :rem  190
30 NM%(I,0)=NM%(I,0)+NM%(I,2):NM%(I,1)=NM%(I,1)+5
                                                         :rem   52
31 DRAW3,NM%(I,0),NM%(I,1)TONM%(I,0)-NM%(I,2),NM%(I,1)-5
                                                         :rem   13
32 IFNM%(I,1)<154THEN39                                  :rem   28
33 IF(C%AND1)>0ANDNM%(I,1)>24ANDNM%(I,0)<56THENC%=C%-1:D%
   =0:GOSUB52                                            :rem   73
34 IF(C%AND2)>0ANDNM%(I,0)>64ANDNM%(I,0)<96THENC%=C%-2:D%
   =1:GOSUB52                                            :rem   84
35 IF(C%AND4)>0ANDNM%(I,0)>104ANDNM%(I,0)<136THENC%=C%-4:
   D%=2:GOSUB52                                          :rem  176
36 IFNM%(I,0)<13THENG%=(G%AND1):CHAR1,1,19,"*"           :rem  253
37 IFNM%(I,0)>147THENG%=(G%AND2):CHAR1,38,19,"*":rem  115
38 IFC%=0THENCHAR1,15,12,"FINE GIOCO":END                :rem  130
39 IFNM%(I,1)>159THENNM%(I,0)=-1                         :rem   15
40 NEXTI:T=0:RETURN                                      :rem    1
41 IF(G%AND2)=0THEN44                                    :rem  186
42 DRAW3,0,148TO3,148TO6,151TO12,151TO12,154TO0,154TO0,14
   8:PAINT3,3,151                                        :rem  252
43 DRAW3,159,148TO156,148TO153,151TO147,151TO147,154TO159
   ,154TO159,148:PAINT3,156,150                          :rem  240
44 IF(G%AND1)=0THEN46                                    :rem  190
45 DRAW3,159,148TO156,148TO153,151TO147,151TO147,154TO159
   ,154TO159,148:PAINT3,156,150                          :rem  242
46 FORI=0TO2:IF(C%AND(2↑I))=0THEN51                      :rem   93
47 DRAW2,25+I*40,154TO25+I*40,159TO55+I*40,159TO55+I*40,1
   54TO53+I*40,154                                       :rem  127
48 FORJ=0TO3:DRAW2TO53+I*40-J*7,146TO48+I*40-J*7,146TO48+
   I*40-J*7,154                                          :rem  133
49 DRAW2TO46+I*40-J*7,154:NEXT                           :rem  243
```

```
50 PAINT2,38+I*40,157                                  :rem  117
51 NEXTI:RETURN                                        :rem    8
52 CHAR1,7+D%*10,19,"######":SOUND3,600,20:RETURN
```

C64

Fiammiferi

Fiammiferi è un gioco molto popolare che richiede abilità e astuzia per uscirne vincitori.
Esso si ispira al noto gioco che pressoché tutti conoscono.
In esso bisognerà battersi contro il computer.
Il gioco prevede che ci siano un numero casuale di fiammiferi sullo schermo; a turno il giocatore e il computer possono prendere alcuni fiammiferi dal gruppo, ma non più di tre.
Lo scopo del gioco è di lasciare all'avversario l'ultimo fiammifero.
La partita è divisa in varie manche.
Il vincitore di ciascuna manche si aggiudica un punto e, chi per primo arriva ai cinque punti, ha vinto la partita.
Il computer è un ottimo giocatore e perciò per batterlo in questa "sfida all'ultimo fiammifero" bisogna essere molto astuti e preparati.

```
1 REM FIAMMIFERI                                       :rem  238
10 A=INT(RND(1)*8)+32                                  :rem  115
50 GOSUB200                                            :rem  119
60 GOTO350                                             :rem   55
100 IFA>1THENRETURN                                    :rem  223
105 IFL=0THENPRINT"{CLR}{ 11 SPAZI}HO VINTO LA MANCHE":CS
    =CS+1                                              :rem  208
110 IFL=1THENPRINT"{CLR}{ 10 SPAZI}HAI VINTO LA MANCHE":P
    S=PS+1                                             :rem   34
115 IFCS>4ORPS>4THENGOSUB1500:GOTO150                  :rem   98
120 PRINT:PRINT"{BLK}{ 10 SPAZI}PUNTEGGI AGGIORNATI:"
                                                       :rem   61
125 PRINT:PRINT"C64=";CS                               :rem  235
130 PRINT:PRINT"TU =";PS;"{BLU}"                       :rem  142
135 FORXX=1TO3:GOSUB1500:NEXTXX                        :rem   29
140 A=INT(RND(1)*8)+32:RETURN                          :rem  193
150 PRINT"{CLR}"                                       :rem  250
155 PRINT:PRINT"{ 9 SPAZI}IL GIOCO E' TERMINATO!"
                                                       :rem  121
```

```
160 PRINT                                          :rem  36
165 PRINT"{ 12 SPAZI}PUNTEGGI FINALI:"             :rem 189
170 PRINT                                          :rem  37
175 PRINT"C64=";CS                                 :rem  41
180 PRINT                                          :rem  38
185 PRINT"TU =";PS                                 :rem  51
190 GOTO190                                        :rem 109
200 PRINT"{CLR}"                                   :rem 246
210 GOSUB1000                                      :rem 212
230 FORE=1TO10                                     :rem  51
260 POKE53280,6:POKE53281,1:FORWW=1TO20:NEXT       :rem 175
270 PRINT"{ 12 SPAZI}***FIAMMIFERI***"             :rem  63
280 FORF=1TO200:NEXT                               :rem 227
310 NEXTE                                          :rem  24
320 RETURN                                         :rem 117
350 IFRND(1)<.5THEN400                             :rem 239
360 GOTO500                                        :rem 103
400 PRINT"{CLR}"                                   :rem 248
410 GOSUB1000                                      :rem 214
420 PRINT"{ 9 SPAZI}CI SONO";A;"FIAMMIFERI"        :rem   6
430 PRINT"{ 3 GIU'}{ 12 SPAZI}QUANTI NE PRENDI"    :rem 194
440 INPUTY                                         :rem 129
450 IFY<1ORY>3THENPRINT"NON BARARE!":GOTO440       :rem  29
470 A=A-Y:L=1                                      :rem 212
480 GOSUB100                                       :rem 173
500 PRINT"{CLR}"                                   :rem 249
510 PRINT"{ 11 SPAZI}E' IL MIO TURNO...":PRINT     :rem  54
530 GOSUB1000                                      :rem 217
540 IFA=2THENM=1                                   :rem 194
545 IFA=3THENM=2                                   :rem 201
550 IFA=4THENM=3                                   :rem 199
555 IFA=5THENM=1                                   :rem 203
560 IFA=6THENM=1                                   :rem 200
565 IFA=7THENM=2                                   :rem 207
570 IFA>7THENM=INT(RND(1)*3)+1                     :rem 245
605 PRINT"{ 9 SPAZI}CI SONO";A;"FIAMMIFERI":PRINT
                                                   :rem 210
607 GOSUB1500                                      :rem 227
610 PRINT"{GIU'}{ 9 SPAZI}VOGLIO PRENDERNE---";M:rem 251
620 GOSUB1500                                      :rem 222
630 A=A-M:L=0                                      :rem 197

640 GOSUB100                                       :rem 171
650 GOTO400                                        :rem 104
1000 FORI=1TOA                                     :rem  67
1010 POKE1504+G,81                                 :rem 194
1020 POKE55776+G,2                                 :rem 208
1040 G=G+1:NEXTI                                   :rem 174
1045 G=0                                           :rem 126
1050 FORI=1TOA                                     :rem  72
1060 POKE1544+G,229                                :rem 255
```

```
1070 POKE55816+G,7                          :rem 213
1090 G=G+1:NEXTI                            :rem 179
1095 G=0                                    :rem 131
1100 FORI=1TOA                              :rem  68
1110 POKE1584+G,229                         :rem 255
1120 POKE55856+G,7                          :rem 213
1140 G=G+1:NEXTI                            :rem 175
1150 G=0:RETURN                             :rem 149
1200 RETURN                                 :rem 163
1500 FORZ=1TO1500:NEXT                      :rem  87
1510 RETURN                                 :rem 167
```

C64

User Basic

Questo programma non è un gioco, o perlomeno può non essere strettamente ritenuto tale. Serve ad alterare ognuna delle istruzioni BASIC contenute in memoria ROM; ad esempio puoi cambiare l'istruzione PRINT con qualsiasi altra parola, facendo però attenzione che risulti della medesima lunghezza. All'inizio del programma il C64 legge il contenuto della memoria ROM, ed è quindi necessario aspettare per circa due minuti. Successivamente il computer ti chiede quale istruzione vuoi cambiare. Una volta scelta l'istruzione puoi sostituire la parola-chiave con quella "personalizzata". Compiuto anche questo passaggio il computer ti chiede se vuoi cambiare altre istruzioni, devi quindi premere S o N (si o no): premendo N il tuo C64 è pronto a ricevere programmi contenenti i nuovi comandi.

```
100 POKE53280,6
110 POKE53281,7
120 PRINTCHR$(147)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(144);
130 PRINT" PER FAVORE ATTENDERE, STO TRASFERENDO"
140 PRINT" LA MEMORIA ROM NELLA MEMORIA RAM....."
150 FORK=40960TO49151
160 SYS(47140)K,PEEK(K)
170 NEXT
180 SYS(47140)1,54
```

```
190 PRINTCHR$(147)SPC(4)CHR$(18)CHR$(144);
200 PRINT " IMPOSTA IL COMANDO DA CAMBIARE "CHR$(17)
210 SYS43967RO$
220 PRINTCHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)"
    { 4 SPAZI}RICERCA DEL COMANDO....."
230 RO$=LEFT$(RO$,LEN(RO$)-1)+CHR$(ASC(RIGHT$(RO$,1))+128
    )
240 GOSUB480
250 IFFL=-1THEN280
260 PRINTCHR$(17)CHR$(17)CHR$(18)"NON ESISTE, PROVA DI NU
    OVO."
270 FORP=1TO2000:NEXT:GOTO390
280 FORI=1TO4
290 PRINTCHR$(17)
300 NEXT
310 PRINTCHR$(28)" IMPOSTA LA NUOVA PAROLA"
320 PRINT" (DEVE AVERE LA STESSA LUNGHEZZA)"CHR$(17)
330 SYS43967US$
340 IFLEN(US$)<>LEN(RO$)THEN280
350 US$=LEFT$(US$,LEN(US$)-1)+CHR$(ASC(RIGHT$(US$,1))+128
    )
360 FORJ=1TOLEN(US$)
370 SYS(47140)HO+J-1,ASC(MID$(US$,J,1))
380 NEXT
390 PRINTCHR$(147)
400 FORI=0TO7
410 PRINTCHR$(17)
420 NEXT
430 PRINT"{ 2 SPAZI}VUOI CAMBIARE UN ALTRO COMANDO (S/N)"

440 SYS(43899)A$
450 IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN440
460 IFA$="N"THENEND
470 GOTO190
480 HO=40960
490 C=ASC(MID$(RO$,1,1))
500 IFPEEK(HO)=CTHEN540
510 HO=HO+1
520 IFHO=>42000THENFL=0:RETURN
530 GOTO490
540 HO=HO+1
550 FORJ=2TOLEN(RO$)
560 IFPEEK(HO+J-2)<>ASC(MID$(RO$,J,1))THEN490
570 NEXT
580 HO=HO-1
590 FL=-1
600 RETURN
```

FINALMENTE!
La Softrivista che ti gasa!
JACKSON
ACKSON
SOFT
QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO,
DI IRRESISTIBILE

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

I giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48 K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.

La prima puntata del fantastico, inedito **PYJAMARAMA**

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Caccia al topo

Sei un topolino che ha la sventura di trovarsi in un labirinto in compagnia di un pericolosissimo gatto, che si trova tra te e l'uscita. Scopo del gioco è riuscire a scappare senza cadere nelle grinfie del felino. Per muoverti usa i tasti A, X, D e W oppure il joystick in porta n. 2.

```
10 S=1024:C=54272
20 POKE53280,9:POKE53281,1
80 P=INT(RND(1)*960)+1046:OP=P:E=S+82
90 GOSUB8000
100 DIMA(3)
110 A(0)=2:A(1)=-80:A(2)=-2:A(3)=80
120 WL=160:HL=32:A=S+82
130 PRINT"{CLR}{RVS}[<2>][< 39 +>] ";
140 FORI=1TO23
150 PRINT"[<+>]{BLU}{ 37 SPAZI}[<2>][<+>] ";
160 NEXT
170 PRINT"[< 39 +>]{OFF}";:POKE2023,160:POKE2023+C,9
210 POKEA,4
220 J=INT(RND(1)*4):X=J
230 B=A+A(J):IFPEEK(B)=WLTHENPOKEB,J:POKEA+A(J)/2,HL:A=B:
    GOTO220
240 J=(J+1)*-(J<3):IFJ<>XTHEN230
250 J=PEEK(A):POKEA,HL:IFJ<4THENA=A-A(J):GOTO220
270 P=INT(RND(1)*960)+S:OP=P:IFPEEK(P)<>32THEN270
310 POKEA,81:POKEA+C,0:J=2
1010 FORK=1TO2
1015 B=A+A(J)/2:IFPEEK(B)=HLTHENPOKEB,81:POKEB+C,0:POKEA,
     HL:A=B:J=J+2+4*(J>1)
1017 J=J-1-4*(J=0)
1020 IFB=PTHEN5000
1025 NEXT
1100 D=PEEK(203):JS=127-PEEK(56320)
1110 IFD=23ORJS=2THENP=P+40
1120 IFD=10ORJS=4THENP=P-1
1130 IFD=18ORJS=8THENP=P+1
1140 IFD=9ORJS=1THENP=P-40
1160 IFA=PTHEN5000
1170 IFP=ETHEN6000
1180 IFPEEK(P)=160THENP=OP:GOTO1700
1500 POKEP,42:POKEP+C,2:IFD<>64ORJS<>0THENPOKEOP,32
1510 FORK=1TO10:NEXT
```

```
1600 OP=P
1700 POKEE,21
2000 GOTO1010
5000 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLU} IL GATTO TI HA CATTURATO E TI
      HA"
5005 PRINT" MANGIATO..."
5100 GOTO7010
6000 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLU} SEI RIUSCITO A FUGGIRE SANO E
      SALVO..."
7010 PRINT"{ 3 GIU'} GIOCHI ANCORA (S/N)?"
7020 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN7020
7030 IFA$="S"THENRUN
7040 SYS2048
8000 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{ 12 SPAZI}{RVS}{RED} CACCIA AL
     TOPO {BLU}{ 4 GIU'}"
8010 PRINT"{ 3 SPAZI}TU SEI IL TOPO (*) E APPARI IN UN"
8015 PRINT"{ 3 SPAZI}PUNTO QUALSIASI DEL LABIRINTO. DEVI"

8018 PRINT"{ 3 SPAZI}RAGGIUNGERE L'USCITA (U), MA STAI"
8020 PRINT"{ 3 SPAZI}ATTENTO AL GATTO (Q), PERCHE' SE TI"

8025 PRINT"{ 3 SPAZI}RAGGIUNGE FARAI UNA BRUTTA FINE!
     {GIU'}"
8030 PRINT"{ 3 SPAZI}PER MUOVERTI USA I TASTI {RVS}A{OFF}
     -{RVS}X{OFF}-{RVS}D{OFF}-{RVS}W{OFF}"
8035 PRINT"{ 3 SPAZI}OPPURE IL JOYSTICK IN PORTA N.2"
8040 PRINT"{ 4 GIU'}{BLK}{ 8 SPAZI}PREMI {RVS}RETURN{OFF}
      PER GIOCARE"
8050 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN8050
8060 RETURN
```

C64

Fuga nel labirinto

Ti trovi all'interno di un labirinto, dove quattro malvagi fantasmi coperti da un lenzuolo azzurro ti danno una caccia spietata per farti fuori. Come nelle migliori tradizioni gli spettri passano attraverso i muri del labirinto, mentre tu ti puoi muovere solo utilizzando le porte che trovi lungo il tuo cammino. Per spostarti usa i seguenti tasti: "O" per sinistra, "P" per destra, "Q" per su e "A" per giù. Il tuo punteggio dipenderà da quanto riuscirai a rimanere in vita.

```
100 POKE53280,2:POKE53281,2                          :rem  234
110 PRINT"{CLR}{ 10 GIU'}{BLK} F U G A{ 4 SPAZI}N E L
    { 4 SPAZI}L A B I R I N T O"                     :rem  214
120 GOTO610                                          :rem   99
140 K=PEEK(197)                                      :rem   52
150 IFK<>64THEN180                                   :rem   28
160 FORDE=1TO25:NEXT                                 :rem  248
170 GOTO340                                          :rem  104
180 RN=RO:CN=CO                                      :rem  177
190 IFK=38THENCN=CN-1                                :rem    8
200 IFK=41THENCN=CN+1                                :rem  248
210 IFK=10THENRN=RN+1                                :rem   19
220 IFK=62THENRN=RN-1                                :rem   29
230 IFCN>38ORCN<1ORRN>25ORRN<1THEN340                :rem   87
240 X=PEEK(RN*40+CN+1024)                            :rem  125
250 IFX=34THEN340                                    :rem  232
260 IFX=36THEN1320                                   :rem   26
270 IFCN=COANDRN=ROTHEN340                           :rem  159
280 POKES+1,55                                       :rem   14
290 POKES+4,83                                       :rem   19
300 POKERO*40+CO+1024,32                             :rem   49
310 POKERN*40+CN+1024,35                             :rem   51
320 POKERN*40+CN+55296,2                             :rem   66
330 RO=RN:CO=CN                                      :rem  174
340 POKES+4,0                                        :rem  212
350 RETURN                                           :rem  120
370 R=INT(RND(0)*4)+1                                :rem  132
380 IFNS(R,1)=RNTHEN480                              :rem  115
390 POKENS(R,1)*40+NS(R,2)+1024,ST(R)                :rem   47
400 POKENS(R,1)*40+NS(R,2)+55296,5                   :rem   86
410 NS(R,1)=NS(R,1)+SGN(RN-NS(R,1))                  :rem  230
420 ST(R)=PEEK(NS(R,1)*40+NS(R,2)+1024)              :rem  129
430 IFST(R)<>36THEN450                               :rem   27
440 ST(R)=32                                         :rem  132
450 POKENS(R,1)*40+NS(R,2)+1024,36                   :rem   75
460 POKENS(R,1)*40+NS(R,2)+55296,6                   :rem   93
470 POKES+1,25:POKES+4,33                            :rem  185
480 IFNS(R,2)=CNTHEN570                              :rem  102
490 POKENS(R,1)*40+NS(R,2)+1024,ST(R)                :rem   48
500 POKENS(R,1)*40+NS(R,2)+55296,5                   :rem   87
510 NS(R,2)=NS(R,2)+SGN(CN-NS(R,2))                  :rem  219
520 ST(R)=PEEK(NS(R,1)*40+NS(R,2)+1024)              :rem  130
530 IFST(R)<>36THEN550                               :rem   29
540 ST(R)=32                                         :rem  133
550 POKENS(R,1)*40+NS(R,2)+1024,36                   :rem   76
560 POKENS(R,1)*40+NS(R,2)+55296,6                   :rem   94
570 IFRN=NS(R,1)ANDCN=NS(R,2)THEN1320                :rem  225
580 POKES+4,0                                        :rem  218
590 RETURN                                           :rem  126
600 REM                                              :rem  122
```

```
610 POKE55,0:POKE56,56                                  :rem  247
620 PRINTCHR$(142)                                      :rem   14
630 POKE56334,PEEK(56334)AND254                         :rem  226
640 POKE1,PEEK(1)AND251                                 :rem   56
650 FORJ=0TO511                                         :rem  115
660 POKEJ+14336,PEEK(J+53248)                           :rem   94
670 NEXTJ                                               :rem   38
680 POKE1,PEEK(1)OR4                                    :rem  166
690 POKE56334,PEEK(56334)OR1                            :rem   76
700 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+14                    :rem  184
710 FORJ=14608TO14631                                   :rem  171
720 READB:POKEJ,B                                       :rem   24
730 NEXTJ                                               :rem   35
740 DATA255,255,255,255,255,255,255,255                  :rem  201
750 DATA56,68,56,108,170,56,68,198                      :rem  218
760 DATA56,124,186,255,255,198,56,56                    :rem   60
770 POKE53280,0                                         :rem   43
780 POKE53281,0                                         :rem   45
790 POKE646,1                                           :rem  204
800 S=54272                                             :rem   44
810 FORJ=STOS+23                                        :rem  224
820 POKEJ,0                                             :rem  111
830 NEXTJ                                               :rem   36
840 POKES+24,15:POKES+6,240                             :rem   32
850 PRINT"{CLR}"                                        :rem    1
860 REM                                                 :rem  130
870 FORJ=0TO960STEP40                                   :rem   31
880 POKEJ+1024,34                                       :rem  158
890 POKEJ+55296,5                                       :rem  177
900 NEXTJ                                               :rem   34
910 FORJ=39TO1000STEP40                                 :rem  120
920 POKEJ+1024,34                                       :rem  153
930 POKEJ+55296,5                                       :rem  172
940 NEXTJ                                               :rem   38
950 FORJ=0TO960                                         :rem  126
960 READB                                               :rem  253
970 FORK=0TOB                                           :rem   36
980 POKEJ+K+1024,34                                     :rem   21
990 POKEJ+K+55296,5                                     :rem   40
1000 NEXTK                                              :rem   75
1010 J=J+B-1                                            :rem   94
1020 READB                                              :rem   33
1030 J=J+B                                              :rem    2
1040 NEXTJ                                              :rem   78
1050 DATA38,85,11,2,12,2,9,82,6,2,21,2,5,86             :rem   96
1060 DATA14,2,20,82,24,2,10,86,11,2,14,2,7              :rem   29
1070 DATA82,24,2,10,86,7,2,8,2,17,81,40,0               :rem  251
1090 NS(1,1)=2:NS(1,2)=2                                :rem  227
1100 NS(2,1)=2:NS(2,2)=30                               :rem   14
1110 NS(3,1)=23:NS(3,2)=5                               :rem   22
```

```
1120 NS(4,1)=23:NS(4,2)=30                                  :rem  71
1130 PRINT"{HOME}"TAB(14)"PUNTI: "                          :rem  68
1140 FORJ=1TO4                                              :rem  60
1150 ST(J)=32                                               :rem 171
1160 POKENS(J,1)*40+NS(J,2)+1024,36                         :rem 106
1170 POKENS(J,1)*40+NS(J,2)+55296,6                         :rem 124
1180 NEXTJ                                                  :rem  83
1190 RN=10:RO=10                                            :rem 130
1200 CN=18:CO=18                                            :rem 108
1210 POKERN*40+CN+1024,35                                   :rem  99
1220 POKERN*40+CN+55296,2                                   :rem 114
1240 GOSUB370                                               :rem 225
1250 GOSUB140                                               :rem 221
1260 GOSUB370                                               :rem 227
1270 SC=SC+10                                               :rem 191
1280 PRINT"{HOME}"TAB(20)SC                                 :rem 207
1290 GOSUB140                                               :rem 225
1300 GOTO1240                                               :rem 196
1320 POKES+4,83                                             :rem  62
1330 FORJ=200TO10STEP-1                                     :rem 101
1340 POKES+1,J                                              :rem  28
1350 NEXTJ                                                  :rem  82
1360 POKES+4,J                                              :rem  33
1370 FORJ=1TO23                                             :rem 114
1380 PRINT                                                  :rem  89
1390 NEXTJ                                                  :rem  86
1400 PRINT"{DES}PUNTEGGIO:"SC;                              :rem 112
1410 FORJ=1TO1000                                           :rem 201
1420 GETGA$                                                 :rem  83
1430 NEXTJ                                                  :rem  81
1440 NM$="":PRINT"{CLR}"                                    :rem 167
1450 INPUT"{ 2 GIU'}NOME";NM$                               :rem 233
1460 IFLEN(NM$)>16THENPRINT"TROPPO LUNGO!":GOTO1450
                                                            :rem 181
1470 SA(10)=SC                                              :rem 229
1480 N$(10)=NM$                                             :rem 237
1490 FORJ=10TO2STEP-1                                       :rem  12
1500 IFSA(J)<SA(J-1)THEN1570                                :rem  73
1510 TP=SA(J-1)                                             :rem  53
1520 T$=N$(J-1)                                             :rem 232
1530 SA(J-1)=SA(J)                                          :rem 194
1540 N$(J-1)=N$(J)                                          :rem 127
1550 SA(J)=TP                                               :rem 219
1560 N$(J)=T$                                               :rem 142
1570 NEXTJ                                                  :rem  86
1580 PRINT"{CLR}"                                           :rem  50
1590 PRINTTAB(11)"PUNTEGGI{ 2 SPAZI}MIGLIORI"               :rem 233
1600 PRINT"{ 3 GIU'}"                                       :rem 203
1610 FORM=1TO9                                              :rem  70
1620 PRINTTAB(6)M" "SA(M)"{ 2 SPAZI}";                      :rem 246
```

```
1630 PRINTN$(M)                                          :rem  103
1640 NEXTM                                               :rem   87
1650 PRINT:PRINT                                         :rem   32
1660 PRINTTAB(6)"{ 4 GIU'}PREMI UN TASTO{ 2 SPAZI}PER INI
     ZIARE"                                              :rem   45
1670 PRINTTAB(12)"'S' PER SMETTERE"                      :rem   27
1680 GETQ$                                               :rem   36
1690 IFQ$=""THEN1680                                     :rem   83
1700 IFQ$="S"THEN1770                                    :rem  158
1710 SC=10                                               :rem  253
1720 RESTORE                                             :rem  238
1730 FORJ=1TO24                                          :rem  115
1740 READGA                                              :rem  112
1750 NEXTJ                                               :rem   86
1760 GOTO850                                             :rem  164
1770 POKE49152,0                                         :rem   95
1780 SYS49152                                            :rem  212
1790 END                                                 :rem  168
```

C64

Caccia aerea

Sei alla guida di un modernissimo jet militare che solca i cieli con velocità supersonica, quando all'improvviso sullo schermo del tuo radar appare un aereo nemico. Il tuo compito naturalmente è quello di abbatterlo inquadrandolo nel mirino, che puoi spostare usando i tasti Q (su) e Z (giù). Al momento opportuno fai fuoco premendo la barra spaziatrice.

Tieni però sempre conto del tempo che i tuoi missili impiegano per raggiungere l'obiettivo; rischi altrimenti di sprecare un sacco di colpi. Durante la tua missione incontri 15 aerei nemici, e ad ognuno puoi sparare una sola volta; guadagni 100 punti per ogni centro, e alla fine del volo viene anche calcolato il punteggio medio ottenuto con ogni missile lanciato.

```
10 CLR:PRINT"{CLR}";CHR$(158);TAB(9);"PREPARAZIONE DEL GI
   OCO"                                                  :rem  252
15 K=197:D1=53278:POKE53280,3:POKE53281,9                :rem   31
20 T=53248:O=17000:S1=17001:KI=18000                     :rem  175
25 C1=T+0:C2=T+1:M1=T+2:M2=T+3                           :rem  177
50 F1=T+4:F2=T+5:L1=T+6:L2=T+7                           :rem  195
70 R1=T+8:R2=T+9:M=T+16                                  :rem   59
95 POKET+21,0:X2=148:Y2=100                              :rem   12
```

```
100 FORI=0TO62:POKE16128+I,85:POKE16064,170:NEXT:rem   88
130 FORJ=1TO5                                   :rem   11
135 READA,B,C,D,E:POKEA,B:POKEC,D:Z=B*64        :rem  143
155 IFE=0THEN180                                :rem  164
160 FORQ1=0TOE                                  :rem   85
165 READ H:POKEZ+Q1,H                           :rem  228
175 NEXT                                        :rem  220
180 NEXT                                        :rem  216
182 GOSUB593                                    :rem  188
183 FORI=18000TO18000+33                        :rem   47
184 READS:POKEI,S:NEXT                          :rem  182
190 GOSUB24000:GOSUB25000:POKET+21,255          :rem  212
195 POKE53277,24:POKE53271,4                    :rem   51
200 FORJL=1TO2STEP0                             :rem  190
210 FORC9=1TO15:GOSUB600:NEXT                   :rem   54
280 GOSUB300:SC=0:SH=0:NEXT                     :rem  165
300 PRINT"{CLR}";:POKET+21,0                    :rem  217
315 PRINTTAB(14);"{RVS} RISULTATI "             :rem    5
320 PRINT"{ 3 GIU'}"                            :rem  153
325 PRINTTAB(10);"PUNTI{ 10 SPAZI}: ";SC        :rem  202
330 PRINTTAB(10);"COLPI{ 10 SPAZI}: ";SH        :rem  178
331 IFSH=0THENSH=.01                            :rem  196
332 PRINTTAB(10);"CENTRI{ 9 SPAZI}: ";SC/100    :rem  189
335 PRINTTAB(10);"MEDIA PER COLPO: ";           :rem  105
340 PRINTINT(SC/SH)                             :rem  192
345 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}";                    :rem  135
350 PRINTTAB(4);"PREMI UN TASTO PER RICOMINCIARE"
                                                :rem    7
351 PRINTTAB(11);"'S' PER SMETTERE"             :rem   32
353 FORK1=1TO100:GETA$:NEXT                     :rem  152
355 GETA$:IFA$=""THEN355                        :rem   93
356 IFA$<>"S"THEN360                            :rem  107
358 SYS2048                                     :rem  109
360 POKET+21,31:PRINT"{CLR}";                   :rem   19
365 RETURN                                      :rem  126
500 AS=PEEK(D1):V=1                             :rem   79
505 IFMSTHEN520                                 :rem  143
510 MS=1:SH=SH+1:POKET+21,30                    :rem  135
515 CN=10:TG=14*64+1:TP=14*64+61                :rem  215
520 X1=X2:Y1=Y2:POKEM1,X1:POKEM2,Y1             :rem  173
530 POKETG,0:POKETP,0:TG=TG+3:TP=TP-3           :rem   81
535 CN=CN-1                                     :rem   90
537 POKEM1,X1:POKEM2,Y1                         :rem  159
540 IFCN=1THENGOSUB550:E=0:MS=0:F=0:POKET+21,31:RETURN
                                                :rem  133
545 RETURN                                      :rem  126
550 IFPEEK(D1)AND6=6THENGOSUB1000:E=1           :rem  237
590 POKEM1,0:POKEM2,0:RETURN                    :rem    5
593 FORI=0TO62STEP3:POKEI+896,0:POKEI+1+896,255:POKEI+896
    +2,0:NEXT:RETURN                            :rem   16
```

```
600 POKET+21,1:MS=0:CN=0                                  :rem  131
607 FORJ=1TO100:GETA$:NEXT                                :rem  104
610 RN=INT(RND(1)*5):IFRN>4ORRN=0THEN610                  :rem  196
620 IFRN=1THENP1=0:P2=184:M3=7:W=RND(1)*3:CT=60 :rem   27
630 IFRN=2THENP1=184:P2=0:M3=-7:W=RND(1)*3:CT=60:rem   74
640 IFRN=3THENP1=184:P2=0:W=-3*RND(1):M3=-7:CT=150
                                                          :rem  169
650 IFRN=4THENP1=0:P2=184:W=3*RND(1):M3=7:CT=150:rem   81
660 POKEL2,Y4:POKEF2,Y3:POKER2,Y5                         :rem   66
720 E=0:F=0:POKEC1,X2:POKEC2,Y2:GOSUB593:POKET+21,31:V=0:
    POKEM1,0:POKEM2,0                                     :rem   26
725 PRINT"{HOME}PUNTI{ 8 SPAZI}{RVS} CACCIA AEREA {OFF}
    { 3 SPAZI}COLPI";                                     :rem   90
730 FORXL=P1TOP2STEPM3:POKEO,XL:POKES1,CT:SYSKI:CT=CT+W:I
    FVTHEN790                                             :rem  222
750 A=PEEK(K):IFA=0THEN890                                :rem   34
760 IFA=62THENGOSUB955:GOTO890                            :rem  120
770 IFA=12THENGOSUB970:GOTO890                            :rem  113
780 IFA=60THENF=1                                         :rem  245
790 IFFTHENGOSUB500:IFETHENRETURN                         :rem  214
795 PRINT"{HOME}";TAB(6);SC;TAB(36);SH;                   :rem  208
890 NEXTXL                                                :rem  132
895 POKET+21,3                                            :rem   22
900 RETURN                                                :rem  121
955 IFY2=30THENRETURN                                     :rem  108
960 Y2=Y2-5:POKEC2,Y2:RETURN                              :rem    3
970 IFY2=190THENRETURN                                    :rem  160
975 Y2=Y2+5:POKEC2,Y2:RETURN                              :rem    7
1000 FORI=1TO10:POKE2041,252                              :rem   88
1030 FORJ=1TO30:NEXT:POKE2041,251                         :rem  214
1045 FORJ=1TO30:NEXT                                      :rem  232
1050 NEXT                                                 :rem    5
1060 SC=SC+100:POKE2041,14:RETURN                         :rem  199
11000 DATA2040,13,53287,1,62                              :rem  136
11010 DATA255,0,255,255,0,255,255,0,255                    :rem  165
11020 DATA224,0,7,224,0,7,224,0,7                         :rem  107
11030 DATA224,0,7,224,0,7,224,0,7                         :rem  108
11040 DATA224,0,7,224,0,7,224,0,7                         :rem  109
11050 DATA224,0,7,224,0,7,224,0,7                         :rem  110
11060 DATA224,0,7,224,0,7,224,0,7                         :rem  111
11070 DATA255,0,255,255,0,255,255,0,255                   :rem  171
11090 REM                                                 :rem  223
12000 DATA2041,14,53288,1,0                               :rem   84
13000 DATA2042,15,53289,0,62                              :rem  143
13010 DATA0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,
      0,0,24,0,0,24,0,0,24,0                              :rem  199
13020 DATA0,24,0,0,60,0,0,60,0,0,126,0,0,126,0,255,255,25
      5,255,255,255                                       :rem  108
13030 DATA146,66,73,146,66,73,255,255,255,255,255,255
                                                          :rem  127
```

```
14000 DATA2043,253,53290,5,62                          :rem  194
14010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0                                 :rem  100
14020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,7,0,0,15,0,0,63,0,7,255
      ,0,255,255,255,255,255                           :rem  253
14030 DATA255,255,255                                  :rem   62
15000 DATA2044,254,53291,5,62                          :rem  198
15010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0                             :rem   29
15020 DATA0,0,0,0,0,192,0,0,224,0,0,240,0,0,254,0,0,255,2
      24,0,255,255,128                                 :rem  230
15030 DATA255,255,255,255,255,255                      :rem  151
24000 POKE53280,0                                      :rem  131

24002 POKE53281,0                                      :rem  134
24005 PRINT"{CLR}":FORII=1TO20:PRINT:NEXT              :rem  197
24010 PRINTTAB(13);"{RVS} CACCIA AEREA "               :rem  147
24020 FORU=1TO3000:NEXT                                :rem  129
24030 FORII=1TO21:PRINT:NEXT                           :rem   38
24200 RETURN                                           :rem  216
25000 REM  ISTRUZIONI                                  :rem  251
25010 PRINT"{CLR}";                                    :rem  151
25020 PRINT:PRINT                                      :rem   77
25030 PRINTTAB(13);"{RVS} CACCIA AEREA "               :rem  150
25040 PRINT                                            :rem  136
25050 PRINT"IL FINE DI QUESTO APPASSIONANTE GIOCO"
                                                       :rem   57
25060 PRINT"E' COLPIRE IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE"
                                                       :rem   99
25070 PRINT"DEI 15 JET NEMICI CHE ATTRAVERSANO IL "
                                                       :rem  158
25080 PRINT"TUO VIDEO."                                :rem  109
25090 PRINT                                            :rem  141
25100 PRINT"PER MUOVERE IL MIRINO USA:"                :rem   89
25110 PRINT"{ 3 SPAZI}'Q'{ 2 SPAZI}VERSO L'ALTO":rem  155
25120 PRINT"{ 3 SPAZI}'Z'{ 2 SPAZI}VERSO IL BASSO"
                                                       :rem   15
25130 PRINT                                            :rem  136
25140 PRINT"PER SPARARE I TUOI MISSILI USA"            :rem   79
25150 PRINT"LA BARRA SPAZIATRICE"                      :rem    2
25160 PRINT"{ 5 GIU'}":PRINTTAB(6)"PREMI UN TASTO PER INI
      ZIARE"                                           :rem  122
25170 GETA$:IFA$=""THEN25170                           :rem   33
25180 PRINT"{CLR}";:POKE53280,3:POKE53281,9            :rem   58
25190 RETURN                                           :rem  225
28500 REM                                              :rem  227
29500 REM                                              :rem  228
30000 DATA173,104,66,141,6,208,24,105,48,141,4,208,24,105
      ,25,141,8,208                                    :rem  146
30010 DATA173,105,66,141,7,208,141,9,208,56,233,21,141,5,
      208,96                                           :rem   73
```

IN EDICOLA

SUPER sinc

SUPER COMMODORE

N°6

SuperSinc e Super Commodore sono idee

J.soft EDITRICE

CON CASSETTA

A Milano, in via Mascheroni 14. La prima software libreria italiana

Un tempo si andava in libreria per il gusto della scoperta, per il piacere di esser informati sulle novità. Per incontrarsi, discutere, chiedere un consiglio al libraio-amico. Tutto questo è ancora possibile, per un prodotto assolutamente nuovo: libri e riviste di informatica italiani ed esteri, software, giochi.

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.

La prima software - libreria italiana.

A Milano, in via Mascheroni 14.

Tel. 02-437385

Vieni a trovarci: ti aspettiamo.